

EXCALIBUR

Symbole

kroužků charakterizují typ počítače, pro který je hra určena. Pokud zůstanou bílé, je hra již na trhu. Jestliže budou šrafované, je hra teprve na ten který typ těsně před dokončením. Jistě jsou i další počítače, kterým by jsme se měli věnovat - Next, Macintosh, Nintendo (speciální herní). Dokud ale u nás tyto značky nebudou mezi uživateli alespoň trochu rozšířeny, tak nemá cenu o nich psát (z hlediska her, samozřejmě). Ovšem třeba udělat někdy výjimku a nahlédnout jednou za čas i na hry těchto počítačů.

Archimédisté nám jistě odpustí, že v tomto čísle o jejich hrách nic není (a takhle - nejste někdo Archimédovský hráč? - ozvěte se!).

Jestě pár slov pro osmibítáky - nic proti vašim počítačům, na hry se jistě hodí výborně, ale recenze všech her v EXCALIBURU jsou prováděny na 16-bitech, kde jsou hry doazřejmě dokonalejší. Není v našich možnostech zaměstnávat redaktory na počítače Commodore 64, Sharp, Atari 800, Amstrad, Sinclair a spousty dalších "malých", proto všechny osmibity jsou spojeny do jedné značky - 8. Jestliže u nové hry pro svého pidimiláčka nenajdete kýženou značku, jistě bude někdy hra převedena z větších bratříčků i na osmibity.

L.L.G. + BIRD.

JMÉNO: jméno hry, pod kterým je na trhu

FIRMA: firma, která hru vytvořila

CENA: aktuální cena, za kterou je hra prodávána v Německu (DM)

SMYSL →
GRAFIKA →
HUDBA →

max. 100 %
min. 0 %

KLADY: co hra přináší nového, nezvyklé postupy, nápady

ZÁPORY: nedostatky hry, okopírované nápady atd..

- (A) Amiga 500, 2000, 1000
- (ST) Atari ST, STE, MEGA
- (PC) PC - IBM kompatibilní
- (8) Osmibitové počítače

O b s a h :

- 1 Typy a triky
- 2 Sentinel
- 3 Invaders
- 4 Space Quest
- 5 Game Over
- 6 Festival Amiga '90

SENTINEL

Vstupní kódy do dalších částí hry. V závorce je uveden počet Sentinelů v levelu.

0000	Enter (1)
0015	64046644 (2)
0035	14767076 (4)
0085	65909828 (2)
0108	77894636 (2)
0130	55473113 (2)
0148	27605955 (1)
0177	39324940 (2)
0196	72957558 (4)
0229	69674499 (4)
0260	04568610 (5)
0295	46091869 (2)
0330	43475996 (2)
0359	07965780 (3)
0388	19773227 (2)
0407	54708472 (3)
0427	94060449 (5)
0457	45710184 (2)
0481	98836609 (3)

Ctenáři PCM a redakce vám budou zavázáni, jestliže nám pošlete další kódy.



Tipy & Triky

MILLENNIUM 2.2



Často se na začátku hry stane, že vám marťanská letka rozstřílí sluneční generátor. Bez dodávky proudu vám samozřejmě přestanou fungovat i těžební stroje. Na Měsíci to není takové neštěstí, vyrobíte si generátor nový, ale co si počnete na vzdálených planetách? Buď každé kolonii dodáte haldu generátorů nebo využijete náš trik!

Jestliže některá z kolonie přijde o generátor, nikdy se "nekoukejte" do elektrárny kolonie a také nekontrolujte těžbu nerostů na planetě. Program se totiž chová tak, jako by se po útoku nic nestalo a stroje těží vesele dál. Jestliže se ale podíváte, zda zdárně pokračuje těžba, stroje se vypnou a vám zbydou jen oči pro pláč.



INDIANA JONES - Action

Napište do tabulky score jméno "Sillynam". Získáte nekonečnou energii.

STARQUAKE



Kódy do teleportů:

MOISI	ABYSS
KUBIA	MORIA
LOUSE	WATER
LIMMA	CLOUD
PULSE	HIDEE
QUAND	NEGAE
KYANG	BAGEL

SENTINEL

Pán smrticích pohledů

Vítejte ve světě, kde pouhým pohledem lze dokázat nemožné. Chcete se přenést na dálku bez jediného kroku? Káčet pohledem stromy? Zabíjet zrakem? Proč ne, vždyť myšlenka je přeci nejmočnější a nejrychlejší!

Nad ostrovem, na nejvyšším místě, stojí Sentinel. Pán celé země. Zlý vládce ostrova. Ostřížím zrakem obhlídí celý ostrov. Pátrá po jakémkoliv známce života, aby ji mohl v zárodku zahubit. Neustále se pomalu se otáčí na vysoké hoře a pozoruje krajinu. Samozřejmě, že i vy máte podobné neobyčejné schopnosti.

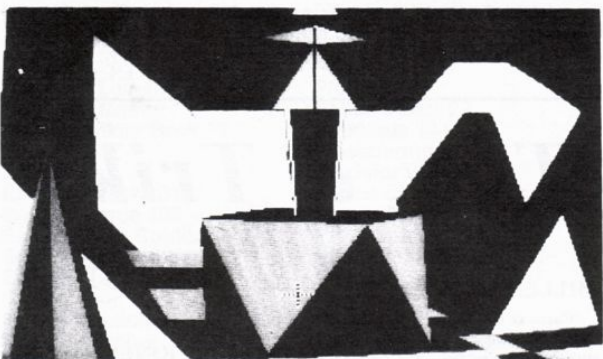
Proti nepříteli jste však v nevýhodě. Stojíte mnohem níž než Sentinel a nemůžete ho svým pohledem zničit. Musíte se dostat výš než on. Ale jak to dokázat, když Sentinel



má své stanoviště na nejvyšším bodě celého ostrova?

Můžete pod sebe naskládat velké kameny, bloky, které budou vyšší než Sentinelova hora. Pak už jen stačí zlého pána ostrova odstranit a postavit se na jeho místo.

Hru začínáte téměř vždy v nejhlubším údolí ostrova, váš protivník (nebo protivníci) má obsazený strategicky nejvýhodnější místa. Hlavní Sentinel pak stojí nejvýše.



Ovládání hry klávesnicí:

S	vpravo
D	vlevo
.	dolu
L	nahoru
A	brání předmětů
SPACE	křížek ano/ne
kursor	

vpravo pauza
kursor

dolu	konec pauzy
F2	hudba ano/ne
F3	FX (zvuky) ano/ne

ESC

T	konec hry
B	zasazení stromu
R	postavení bloku
U	postavení muže
Q	otočení o 180 stup.
H	pohled z muže na muže
	ústup

Ovládání hry myši:

LTM	brání předmětů
PTM	pohled z muže na muže

Vy se nejprve pozorně rozhlédněte po nejbližším okolí. Nemusíte pospíchat, samotná hra se spustí až po vašem prvním kroku.

Již od začátku hry máte u sebe několik věcí. Bez nich byste se nemohl pohybovat. Předměty jsou vlevo nahoře na obrazovce znázorněny obrázky. Každá z věcí má svou hodnotu. Základní jednotkou je jeden strom. Ze dvou stromů vytvoříte jeden blok. Tři stromy představují jednoho muže. Pět mužů tvoří jednoho veličána. Menší Sentinel je ohodnocen jedním mužem, hlavní Sentinel se vyrovná jednomu muži a jednomu stromu (nebo čtyřem stromům). Předměty můžete během hry sbírat a tak zvyšovat své zásoby. Kurzorem si ukážete na čtverec - základnu, ze které si věc chcete vzít a stisknete tlačítko "sbírání". Ozve se charakteristický zvuk a jste opět o něco bohatší. Můžete však sebrat jen předmět, který je ve stejné výšce jako vy nebo je pod vámi a bez potíží vidíte na jeho základnu.

Podobně si počíná i Sentinel. Stromy nechává bez povšimnutí, ale bloky a vaše muže se snaží zničit. Vše co získá, rozloží na prvotinitelé - stromy a ty pak volně rozsází po okolí. Je zřejmé, že když nevidíte žádného ze Sentinelů, nemohou vás také vidět. Jak poznáte, že se Sentinel dívá zrovna na vás? Na obrazovce vpravo nahoře se rozblíká linka a počítáče bude "šumět". Sentinel vám postupně bude ubírat předměty, které jste si během hry nashromáždili. Až vám nezbyde ani jediný, pak... Bohužel, máte jen jeden život.

(A) (8) (ST)

JMÉNO: The Sentinel

FIRMA: Firebird

CENA: 20 DM

SMYSL ➔ 45 %

GRAFIKA ➔ 58 %

HUDBA ➔ 35 %

KLADY: rychlá trojrozměrná grafika, podporuje prostorovou orientaci, zajímavý nápad

ZÁPORY: nedokonalé použití zvuky během hry, složité vstup do dalších levelů

Pronikavému pohledu nepříteli se lze samozřejmě bránit. Budto se zamaskujete stromem nebo zvolíte ústup (přijdete tak o jednoho muže), či se rychle přemístíte na jiné místo. Jak? Zvolíte si prázdný čtverec, ukážete na něj kurzorem a stisknete tlačítko "postavení muže". Pak stisknete tlačítko "přenesení". Tím opustíte staré tělo a ocitnete se v novém. Rychle stisknete "sbírání" a seberte svého starého muže. Takto se dokážete pohybovat po celém ostrově.

Obdobně se manipuluje s bloky. Můžete na sebe postavit libovolný počet bloků a na jejich vrchol postavíte svého muže. Při stavbě to máme s bloky jednodušší. Budeme-li s nimi manipulovat, nemusíme kurzor nastavovat na základnu (resp. horní část) bloku, ale stačí jím ukázat pouze na blok.

Ještě pár slov ke strategii. Na každém ostrově (levelu) může být

Sentinelů více. Nejprve zlikvidujte ty, kteří jsou umístěni nejnižší. Snažte se to udělat co nejrychleji, neboť nedokážete sledovat pohyb (otáčení) všech Sentinelů najednou. Nezdržujte se zbytečně vysbíráním stromčeků, ale stoupejte rychle vzhůru. Až vám zůstane na ostrově poslední Sentinel, změňte taktiku. Pozorně sledujte jeho otáčení. Nedopustte, aby na vás pohlédl. Přemísťujte se do těch míst, kam před chvílí koukal. Snažte se pečlivě vysbírání všechny stromky. Naposledy seberte hlavního Sentinela. Pak se postavte na jeho místo a stisknete tlačítko "ústup". Čím víc budete mít předmetů, tím na konci obdržíte vstupní heslo do vyššího levelu. Levelů je 9999, tedy něco přes týden hrání!

Když se mluví o hře Sentinel, vždycky se mi vybaví její osmibitová verze. Sentinel na osmibitech

byl prostě dokonalý. Nezvyklé postupy, zajímavý nápad, dobré zvukové efekty. To hru vyneslo v roce 1986-7 do popředí všech herních osmibitových žebříků a vyhrála dokonce jednu z kategorií her roku. (Pokuste si jen vypočítat, kolik bajtů připadá na jednu level, když jich je dohromady 9999 a Sinclair má 48KB volné paměti). Ale převod Sentinelu na 16-bitové počítače nedopadl dobře. Je až s podivem, jak špičkové osmibitové hry utrpí konverzí na šestnáctibity. Jsou to sice ty "staré dobré", ale většinou jim chybí jakýsi specifická "príchut" nebo "opar" (hudba, grafika), které hry vytvořené už přímo pro vyšší typy počítačů mají. Přesto Sentinel zůstane hrou, kterou si rádi zahrájete, i když z ní asi nebudete tak nadšení, jako já v šestaosmdesátém roce.

L.L.G.

INVADERS

Tak už je to tady. Dědeček laškuje s přítelkyní. INVADERS si namlouvají Amigu. Jupí, to to ale trvalo. Vy neznáte hru Invaders? To není možné, nedělejte si legraci! Opravdu to není shoda jmen, skutečně jsou to ti starí známí a dobří Invaders! Tahle hra je snad už v všech počítačích, jen na Amize jsem nikdy neměl tu příležitost si ji zahrát. Stále nevíte o čem mluvím?

Pak vám musím hru Amoeba Invaders připomenout: pět řad marťánek nahoře, čtyři betonové úkryty dole, pod nimi vaše dělo. Pohybujete se jen vlevo a vpravo. Vaším úkolem je kropit Marťany a mezitím sem tam sestřelit také létající talíř, který se mihne nahoře. Samozřejmě, že si to marťánská likvidační četa nenechává libit. Zahrne vás záplavou bomb a vám nezbyvá nic jiného, než mezi nimi obratně klikovat a schovávat se za beton, který se bombardováním tenčí a tenčí... Stále vám ten popis nic neříká?

Pak už zbývá jediná pomoc. Vyhodte svou Amigu z okna, rychle seběhněte dolů a to co po ní zbyde prodejte na součásky. Za stržené peníze si kupte Commodor nebo Sinclair, ale ne víc než 16Kb! První hra, kterou na svůj nový počítač seženete, se bude jistě jmenovat RAIDERS!

- Johnny -

PS: ze svých tajných pramenů jsem se dozvěděl, že se připravuje reedice Manic Miner na 16-bitové počítače. To teprve bude hlína!!!

(A) (ST) (PC) (8)

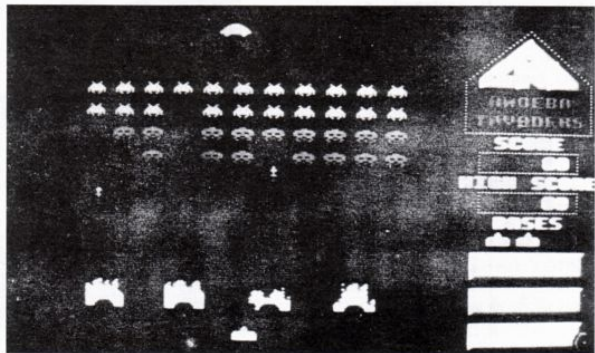
JMÉNO: Amoeba Invaders
- RAIDERS

FIRMA: L.D.N. - nejen
CENA: chachá

SMYSL → 10 %
GRAFIKA → 12 %
HUDBA → 8 %

KLADY: Jedna z prvních počítačových her

ZÁPORY: Tady se snad o zápo-
rech nedá mluvit, hra neobsahuje
nic kvalitního. Ale byla PRVNÍ!



SPACE QUEST

THE SARIEN ENCOUNTER

Celé dobrodružství kosmonauta Rogera Wilca se začalo dost nešťastně. Jenom čirou náhodou se stal hrdinou. Po přepadení kosmického korábu Arcadia útočníky ze Sarienu. Byl právě v malé místnosti sloužící jako skladiště pro uklízečky. Možná vám to připadá směšné, co dělal Roger ve skladu plném košťat a smetáků? Dlužno dodat, že i když se náš hrdina po všech vesmírných barech nechával titulovat astronaute, byl to jen obyčejný uklízeč na lodi, i když vesmírné. Avšak po útoku Sarienu se stal opravdovým a netaisovaným kosmonatem a dostal se do všech encyklopedií jako neohrožený hrdina.

Co se tedy na lodi vlastně stalo, že se tak náhle změnil celý jeho život? Po nečekaném přepadení nepřáteli byla celá posádka vyvražděna, samozřejmě mimo Rogera. Proč? To ani Roger Wilco zpočátku nevěděl. Sarieni se snažili vypátrat a ukořistit sluneční generátor, který s sebou posádka Arcadie vezla. Původně měl být generátor použit k mírovým účelům, k řízenému ovládání jasnosti slunce, ale Sarieni ho mají v úmyslu využít jako účinnou zbraň k podpalování jiných hvězd.

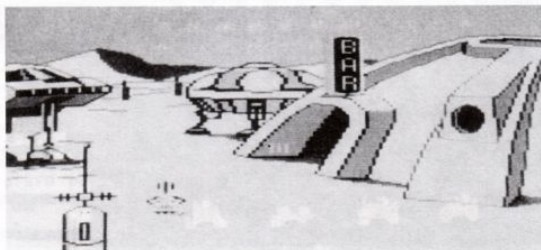
Ale vratme se k nasemu hrdinovi. Právě vyleze ze skladiště a bezmocně se rozhlíží kolem sebe. Vídí jen samá mrtvá těla. Je třeba zachovávat největší opatrnost, na lodi ještě může být nepřítel...

Nejprve sjedete dolů výtahem a vejdete do rozptýlených dveří. Centrální počítač je ještě v provozu. Na jediné fungující obrazovce [LOOK SCREEN] si můžete přečíst zprávu: "Totální ohrožení - zapojena autodestrukce!" a vedle čas, který zbývá do začátku konce. 10 minut, to není mnoho - proto chvátěte. Postupně prohledávejte všechna mrtvá těla [SEARCH BODY], až najdete magnetickou kartu [TAKE KEYCARD]. Jeden z umírajících vědců vám také řekne heslo - ASTRAL BODY. Jak ho z umírajícího dostanete a kde heslo použijete nechám už na vás (pro utek z lodi to totiž nutné potřebné). Pak musíte najít výtah končící v prvním patře. Ocitnete se v místnosti, kde jsou umístěny hlavní motory lodi a ovládací panel, sloužící k obsluhování unikového východu. Blikání krytů motorů je neklamnou známkou, že zánik se již

blíží. Podívejte se na panel [LOOK PANEL] a zmáčkněte tlačítko [PRESS OPEN BAY DOOR BUTTON]. Cesta do volného kosmického prostoru se otevřela. V pravé místnosti jsou zavřené dveře. Použijte kartu [USE KEY CARD] v panelu vlevo od dveří a vyjďte výtahem nahoru.

V místnosti jsou dvě malé skříňky. Zmáčkněte pravé tlačítko [PRESS RIGHT BUTTON] a oblékněte si skafandr [TAKE SUIT]. V levé skřínce [PRESS LEFT BUTTON] je malý automatický překladatel [TAKE GADGET]. Nyní jděte k hlavnímu ovládacímu panelu a zmáčkněte ovládání vzduchového uzávěru [PRESS AIRLOCK]. Vjděte do dveří, na panelu stiskněte tlačítko ovládající zdviž [PRESS PLATFORM]. Záchranný modul! Rychle pryč! Nasedněte [GO INTO SHIP] do rakety z levé strany. Zavřete za sebou dveře, utáhněte pásy, zmáčkněte startování, zapněte autonavigaci a zatáhněte za startovací páku. Zbývá jen popřát šťastný a ničím nerušený let.

Tak, Rogere, vyvázl jsi z této šlamastiky se zdravou kůží. Nezapomeň, že jsi asi tak ve čtvrtině svého prvního dobrodružství. Už musíš jen šťastně přistát (nebo



- Obrázek nahore: Most nevypada moc rovně. Nevím, nevím, jestli po něm budu muset projít vícekrát...

- Obrázek vpravo: Nejprve jsem si myslel, že jsem na pusté planetě a oni tady mají hospodu! No ale kde vzít peníze, přece bez nich tam nepolezu.

- Obrázek na následující straně: Tak už jsem skoro u cíle své cesty, uvnitř nepřátelské rakety. Jak ji jen zničím?

alespoň to přistání přežít, vždyť nejste žádný školený pilot, ale uklízeče)...

Po přistání prozkoumejte raketu a nezapomenejte si vzít s sebou na cestu do pouště vše, co najdete na místě havárie. (Autoři si libují v "kameňácích", berete si totiž s sebou malý balíček se sušenou vodou, které je několik gallonů - jeden gallon = 4546 litrů). Nevzdávejte se hluboko do pouště, smlsne si na vás písečný červ. Ve skalním bludišti najdete nejprve cestu do podzemí. V komplexu jeskyní zachovávejte maximální opatrnost, smrtelné nebezpečí vám hrozí na každém kroku.

Na konci jeskyně se setkáte s holografickým obrazem. Jestliže nebudete rozumět tomu, co vám bude sdělovat, měli byste si pořídit slovník nebo alespoň někoho, kdo vám to přeloží. Splňte úkol, který vám obraz uloží. Vezměte si důkaz, že se vám to úspěšně podařilo a vraťte se zpět do jeskyně za příznakem. Dostanete od něj malý dárek jako výraz díky za prokázané služby.

Před barem si sežeňte nějaké peníze. Nedávejte se do řeči s kdekým pobudou, hlavně ne s tím, který vám bude chtít ukázat něco za barem! (Jak směšné, ale kdo v Praze měnil od podobných typů valuty, ví své!) V kasinu vyhraje nějaké peníze v automatu, vesmírném "forbesu". Ten má jednu zvláštnost: může vám padnout nejen hlavní výhra, ale i hlavní prohra - tři lebkky. Otevře se uzávěr laseru a pak přijde robot a vaše zbytky smete na lopatku.

Za vyhrané peníze si vyberte pilotního robota a vhodnou raketu. Pak stačí už jen zlikvidovat loď Sarianů, na její palubě je i ukořistěný sluneční generátor.

To je tedy námět jedné z prvních her od ty. Sierra On-Line. Byla

navrhnuta a vytvořena dvojicí grafiků a programátorů Markem Crowem a Scottem Murphym v roce 1986. Ti jsou také autory dalších pokračování neohroženého uklízeče - astronauta Rogera Wilca.

Možná se vám animace a obrázky budou zdát tak trochu nedotažené. I zvuk (raději tomu nebudu říkat hudba) je jako u všech starších Sierr, hrozný. Chci vás ale ubezpečit, že až se vám do ruky nebo do drive dostane Conquest's of Camelot, Iceman nebo Space Quest IV (viděl jsem obrázky), budete kvalitativním skokem ohromeni.

Příjemnou zábavu, pevné nervy a zarudlé oči přeje

L.L.G.

V příštím čísle -

Police Quest.



JMÉNO: Space Quest
FIRMA: Sierra On-Line
CENA: 50 DM

SMYSL → 80 %
GRAFIKA → 65 %
HUDBA → 20 %

KLADY: Kvalitní scénář. Vzhledem k roku výroby zajímavé pohledy.

ZÁPORY: Místo hudby pouhé pípní, způsobené převodem konverzi programu z PC na jiné počítače. Nedokonalá animace.

Ovládání Sierra her první generace.

Hry můžeme ovládat buď myší (resp. joystickem), nebo z klávesnice.

Na používání myši není v podstatě nic nestandardního. Levým tlačítkem ovládáme pohyb postavy a pravým tlačítkem vyvoláme pull menu.

Avšak po chvíli hraní zjistíme, že je velmi náročné neustále tukat příkazy na klávesnici levou rukou a pravou ovládat myš. Proto je vhodné naučit se celou hru obsluhovat klávesnicí.

Postavou pohybujeme kurzorovými šipkami nebo numerickou klávesnicí (tedy můžeme chodit i šikmo). Rychlost regulujeme pomocí příkazů FAST, NORMAL, SLOW.

Na otázky odpovídáme ano - Enter, ne - ESC.

Další funkce příkazy:

F1 a HELP - help, pomoc

F2 - hudba, ano/ne

F3 - vyvolání posledního příkazu

F5 - save, uložení

F7 - restore, nahrání

F9 - restart, nový start

Tab - inventář

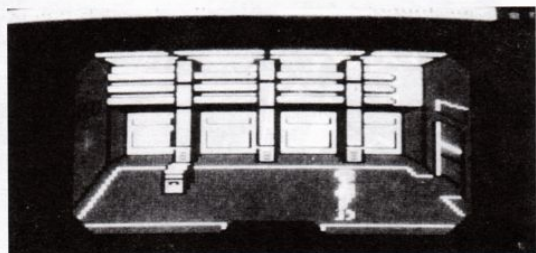
ESC - pauza

Ctrl+j - joystick

F4, F6, F8 používáme na speciální příkazy (ve hře Space Quest při sázení peněz).

Příkazy pro editor:

Používejte vždy slovesa a podstatné jméno bez určitého členu (THE), např. OPEN DOOR - otevři dveře. Pro celkový popis místnosti používejte LOOK ROOM. Pouze samotné LOOK nebude v těchto prvních hrách od Sierry fungovat.



David Hanousek:

GAME OVER

Drahý strýčku!

Vím jak miluješ inteligentní počítačové hry, a proto ti posílám jednu, kterou jsem sám vytvořil. Mám pocit, že je velmi originální. Jsi první, kdo se pokusí stát se "Pánem hradu".

Příjemnou oslavu tvého svátku přeje Ronnie.

Daxton se zamyslel. Tak vida, ten mladý floutek taky někdy na něčem pracuje... Má dost drzosti na to, aby mi posílal dárky, i když ví, jak ho nesnáším. Daxton se zájmem obracel v ruce disketu s duhovým nadpisem Pán hradu. Zvědavost ho přinutila, aby ji zasunul do počítače, který ležel před ním na stole a byl speciálně určen k provozování her, což byla opravdu Daxtonova nejoblíbenější zábava.

Vstal a došel zamknout dveře. Jestli to bude nemístný žertík, nemusí jeho žena vědět, jak se na něj z obrazovky šklebí nějaký jemu podobný paroháč, a jestli ne... Daxton k smrti nesnášel, když ho při hraní někdo rušil. Znovu se pohodlně usadil. Pár metrů před ním se na stěně rozsvítila velkoplošná obrazovka. Po několika bliknutích sjel shora nápis:

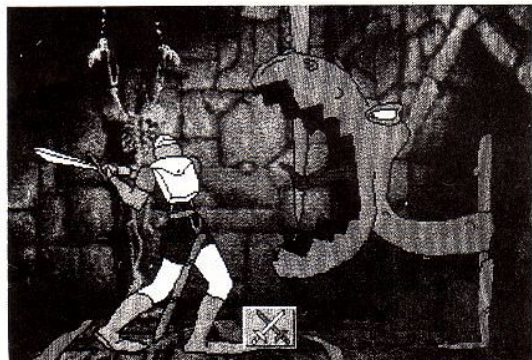
KÓDEM KE VSTUPU JE ČÍSLO.
SCÍTEJTE PROTO ČÍSLO,
KTERÁ SE BUDOU OBJEVUJÍ!

Za okamžik nápis zmizel, obrazovka zčernala a objevila se veická svítivá kružnice. Začala se zmenšovat, na jejím původním místě se objevovaly další a další, které se zmenšovali za ní, a uprostřed obrazovky mizely.

Co mi to ten hlupák poslal, pomyslel si Daxton a oprel si hlavu o opěrku křesla. Upřeně hleděl na obrazovku.

Pohybující se kružnice vyvolávaly ospalost. Náhle se v jejích středu objevilo číslo. Devět, zaznamenal Daxton. Číslo zmizelo a objevilo se další. Osm. Další. Sedm.

Pulsující kružnice k sobě magicky připoutávaly Daxtonův pohled. S rostoucí malátností mu dělalo čím dál tím větší potíže sčítat objevující se čísla, která se zřejmě blížila k jedničce. U čtyřky už nebyl sčítání schopen a také nebyl schopen odtrhnout zrak a mysl od obrazovky. Vnímání jen zrychlující se pohyby kružnic a monotónní zvuk velmi nízké frekvence, který zněl z reproduktorů. Náhle ho oslnil záblesk...



Stál uprostřed zelené louky, na kterou dopadaly paprsky zapadajícího slunce. Cítil zvláštní lehkost v celém těle.

Rozhlédl se kolem. Krajina byla podivná a ponurá. Obzvlášť chmurně působil hrad, který se tyčil v dálce na skále. Právě přes jeho černé kamenné zdi vysílalo rudé slunce do těchto míst své poslední pozdravy světla a tepla.

Co si pobízel, aby se vydal tím směrem. Jak kráčel a tráva mu šustila pod nohama, uvědomil si, že je úplně nahý. Kupodivu ho to vůbec nevyvedlo z míry. Necítil chlad. Na kraji lesa, který se před ním tyčil jako tmavá hradba, ležel ve směru jeho chůze velký balvan. Jak k ně-

mu přicházel, pomalu rozeznával písmena nápisu, který byl do skály vytesán. Když se před kamenem zastavil četl:

TO CO PROTI TEMNÝM SILÁM
DO BOJE MÁ BYTI BRÁNO,
JE TU PRO SMĚLÉHO DAXE
V HLOUBI ZEMĚ ZAKOPANO.

Šipka pod nápisem mířila kolmo dolů.

Daxe, Daxe, přemýšlel. Co to jen...

"No ovšem!", vykřikl tak nahlas, že se lekl a rozhlédl se kolem, jestli ho někdo neslyšel. Je to jen hra! Výborná hra a hraju ji já, Ellery Daxton.

Pronikavý skřek nad hlavou ho přiměl pohlédnout vzhůru. Ve výšce kroužilo několik havranů.

S krákaním a skřehotáním se spouštěli níž a zase vzletali do velké výšky, zdálo se však, že Daxtona nespouštějí z očí. Sklesl na zem a ohromeně uvažoval. Ty dokonale vjemy! Prohlížel si svoje tělo. S údivem zjistil, že se na něm rýsuji mohutné svaly a že jeho nynější postava vůbec nekorresponduje se vzpomínkami, z nichž se nořilo cosi obtloustlého a ochablého.

Rozpráhl se a vši silou udeřil sevřenou pěstí do skály. Vzápětí se zkroutil bolestí. Všechno dokonale, přemýšlel zuřivě a třel si naraženou ruku. Vidím, cítím, slyším. Ale nic se mi nemůže stát. Je to jen hra. Samozřejmě. A teď...

Jde se na věc. Daxton přes bo-
lest v ruce cítil, jak se v něm
probouzí hráčská vášeň. I když
v dané situaci bylo cosi neoby-
kleho, dostával se - alespoň psy-
chicky - do starých kolejí. Ted
rychle jednat! Světla valem ubý-
vá a instrukce je jasná. Otázka,
jak "hra" skončí, mu vůbec ne-
přišla na mysl. Ovládala ho
euforie blízkého dobrodružství.

Začal nezraněnou rukou hra-
bat na místě, kam ukazovala
šipka, a brzy zavadil prsty o kov.
Po chvíli vytáhl s námaheou ze
země protáhlou trublici, jejíž
vřko bylo posázeno třeptlivými
kameny. Ty byly uspořádány do
nápisu:

NEPORAZITELNÝ JE TEN,
KDO MEČ TRIAS V RUCE DRÍMÁ,
VSECHNY TEMNÉ SILY KRUTÉ
VELIKÁ Z NEJ HRŮZA JIMÁ.

Uvnitř ležel opravdu meč, pod
ním složená modrá kombinéza a
vysoké boty. Daxton se oblékl,
obul a uchopil meč. Ten se leskl
v posledních slunečních papr-
scích, a dokonce se zdálo, že sám
vydává jakousi tlumenou záři.

Daxton se vydal k hradu.

V houstnoucím šeru lesa po-
stupoval zpochátku pomalu a opa-
trně, ale po chvíli si oči zvykly a
jeho chůze se zrychlila. V ruce
dřímá meč, jehož záře mu po-
máhala v orientaci. Byl připra-
ven na útok ze všech směrů.

Stromy rostly poměrně daleko
od sebe, takže mu při chůzi pří-
liš nevadily. Slézal do prohlubní
a znovu šplhal do svahů, nepoci-
toval však ani náznak únavy.
Než vyšel z lesa, úplně se setmě-
lo. Po chvíli se na oblohu vyhoupl
stříbrný Měsíc, který zalil kraji-
nu svým chladným svitem.

Daxton se opřel o meč a pro-
hlížel si úchvatnou scenerii, kte-
rá se před ním rozprostířela.

Naproti němu, na druhé stra-
ně údolí, kterým protékala s ti-
chými klokotáním říčka, se tyčil
skalní masiv, obklopený hlubo-
kým lesem. Na něm, osvětlen
kulatým okem měsíce, stál hrad
se svou věží, zubatými hradbami
a padacím mostem. Most byl
spuštěn a jeho otevřená dolní čer-
tář visela bezmocně dolů ze ská-
ly. Kromě šumění říčky žádný

zvuk nerušil důstojnost tohoto
obrazu.

Sešel po stráni dolů k řece.

Zdálo se mu, že je mělká. Naklo-
nil se nad hladinu a zkusil me-
čem hloubku. Bylo tam vody asi
do poloviny lýtek. Vkročil tedy
do řeky a začal se brodít na dru-
hou stranu. Proud ho oběs
o kousek strhl, ale přesto postu-
poval rychle. Po chvíli vystoupil
na protějším břehu těsně u úpatí
skalní stěny. Zůstal stát a odpo-
číval. Náhle polekaně mával me-
čem, protože se kousek před
ním na skále rozsvítil písmena.
Tvořila nápis:

VE SKLEPENÍ HRADU SKUCÍ,
PŘEVALUJE SE A STĚNA,
STRASLIVÝ HLAD JI TED MUCÍ -
BRZY BUDE NASYCENA.

Tak takhle, pomyslel si Dax-
ton. To právě čeká až nahore. A
nedbaje na své vlhké klouzavé
boty začal šplhat na skálu. Stou-
pal pomalu a nemotorně, proto-
že mu překážel meč. Skála byla
dost strmá, ale našťastí plná vý-
stupků.

Když byl asi v polovině, pevně
se drže, podíval se dolů. Nebyl to
pěkný pohled. Obrátil se zpět ke
skále a uvažoval si, že se už nebu-
de ohlížet.

Zanedlouho už visel na jed-
nom z řetězů padacího mostu,
když předtím vhodil meč nahoru
do otevřené brány. Ve chvíli stan-
ul na nádvorí před hradem.
Oddychoval a přemýšlel. Jak že
to bylo? Ve sklepení hradu
skučí...

Trvalo mu dlouho, než našel
vchod do podzemí. Obcházel ka-
menné zdi, až objevil ve výklen-
ku na druhé straně hradu, to-

noucí ve tmě, malá dvířka. Když
do nich kopl, se skřípotou se
otevřela. Vstoupil opatrně do-
vnitř.

Jestliže venku byla tma, pak
zde, nebýt meče, by neviděl ani
na špičku vlastního nosu. Díky
meči však rozeznával, že stojí
v úzké a nízké chodbě s vlnitými
stěnami, která se svažuje kamsi
do hlubin hory. Zdálo se mu,
že cítí něco jako hnilý maso.

Náhle na něho padla tíseň. Je
to hra, uklidňoval se. Ted se
do toho teprve pustíš!

Postupoval chodbou níž a níž.
Stačela se mírným obloukem
stále vlevo, ale poznenáhlu za-
táčky nabíraly na ostrosti, až po
té nejostřejší chodbě ůstila do
dlouhého tunelu, na jeho konci
blikalo světlo. Opatrně se k ně-
mu blížil a přitom si uvědomo-
val, jak silně to páchne shni-
lotina. Ve zpocených rukou svíral
meč a zhluboka oddechoval. Cí-
til, že přichází rozhodující střet-
nutí.

Viďel, že světlo přichází z ně-
jaké větší místnosti. Zaslechl
chřestění a cinkání.

Pár kroků před vchodem, do
něhož ůstila úzká chodba, se
zastavil. Chvilí sbíral odvahu a
pak se vrátil s napřaženým me-
čem dovnitř.

Na stěnách hořely pochodně,
které osvětlovaly prapodivnou
prostoru. Byla velká a byly v ní
rozmístěny nástroje. Při pohledu
na ně Daxtonovi okamžitě na-
skočila husí kůže.

Muřírna, šeptal si Daxton a
zděšeně hleděl na kusy masa,
rozházené po stolech.

(Dokončení příště)





Co nového na AMIGA '90?

Od 8. do 11. listopadu proběhla v Kolíně nad Rynem výstava Amiga '90. Přinesla nejen novinky v oblasti hardware a uživatelského software, ale i v oblasti zábavy - her.

Opravdu se na co bylo dívat. Softwaru byla vyhrazena jedna ze dvou hal a tam vystavovaly téměř všechny známé firmy. I když to byla výstava specializovaná na počítač Commodore Amiga, dá se očekávat, že mnohé z "Amigackých" her budou nebo již jsou k dostání i na jiné typy počítačů.

Největší část - střed haly - zabírala německá firma Ariola, která vytvořila volné spojení světových firem věhlasných jmen. Pod názvem United Software zde byly zastoupeny: Accolade, Activision, Core Design, Gremlins, Electronics Arts, Mirrorsoft, Psygnosis, Sublogic, Sierra on Line, U.S. Gold a mnohé další těžké kalibry. Jiné firmy (Kingsoft, Leisure Soft, Magic Bytes, Software 2000, UBI Soft, Starbyte aj.) zvolily samostatné stánky.

A co bylo k vidění za novinky? Druhý díl strategické

hry Population - Powermonger. Psygnosis představily klasickou střelkou *Awesome*; graficky propracovanou a zvukově výtečnou *Shadow of The Beast II*. Accolade zase hodlají trh zaplnit úspěšným pokračováním simulátoru *Test Drive III*. Firma Epyx, specializující se na sporty, uvádí pokračování úspěšných kalifornských her, *California Games II*. Lucasfilm (U.S. Gold) pokračuje ve svých výtečných adventurách. Těsně po hře Loom světlo světa spatřuje *Monkey Island* - pirátské dobrodružství. Microprose uvádí tři simulátory: *Covert Action*, *Knights of The Ski* a *Lightspeed* (nápadně se podobající *Elite*).

Bylo toho dost a dost, aby to dokázalo i počítačového maniakovi vyvést z míry. Já jsem se však nedal, abych mohl čtenářům PCM o tom napsat pár řádek... L.L.G.

10

